

## Kajian Kuantitatif *Technology Acceptance Model* Dalam Pemanfaatan Multimedia Learning

(Studi Pada Perguruan Tinggi Swasta di Kota Semarang)

Fitro Nur Hakim<sup>1)</sup>, Rissal Efendi<sup>2)</sup>, Achmad Solechan<sup>3)</sup>

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Pro Visi Semarang<sup>1) 2)</sup>

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Pro Visi Semarang<sup>3)</sup>

[masfitro@gmail.com](mailto:masfitro@gmail.com)

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah *multimedia learning* yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas dalam sebuah institusi akademik dapat diterima oleh user (mahasiswa) dan mempunyai dampak positif terhadap kepuasan user dan minat pemanfaatan IT oleh mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang *technology acceptance model*.

Data penelitian diperoleh dari observasi dan penyebaran kuesioner ke 4 lokasi penelitian, yaitu kampus yang memiliki program studi komputer / informatika di kota Semarang yang menggunakan mata kuliah internasional seperti : ORACLE dan CISCO. Penyebaran kuesioner sebanyak 200 buah disebar ke 4 lokasi tersebut, terdapat 169 kuesioner yang kembali, artinya tingkat pengembalian kuesioner sebesar 84,5% secara keseluruhan.

Temuan menunjukkan bahwa daya guna multimedia learning akan mempengaruhi kemudahan penggunaan *multimedia learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan penggunaan *multimedia learning* akan mempengaruhi kepuasan mahasiswa dalam menyerap materi yang disampaikan dosen. Hasil temuan juga menunjukkan semakin puas mahasiswa menyerap materi berbasis *multimedia learning*, maka akan mempengaruhi minat mahasiswa menyerap ilmu yang diajarkan dosen. Hasil lainnya yang kontradiktif dengan teori yang ada, yaitu daya guna multimedia learning dan *confirmation* mahasiswa di beberapa perguruan tinggi, masih belum menggunakan multimedia yang interaktif dan menarik, sehingga tidak mempengaruhi kepuasan penggunaannya (mahasiswa) dalam menyerap materi kuliah.

**Kata kunci** : *multimedia learning, technology acceptance model, dan perguruan tinggi swasta.*

**Abstract** - This study aimed to evaluate whether the multimedia learning developed in the classroom in an academic institution acceptable to the user (student) and have a positive impact on user satisfaction and interest in the use of IT by students . This study is expected to provide empirical evidence about the technology acceptance model.

Data were obtained from observations and questionnaires to four sites, namely that the campus has a course computer/ informatics in Semarang who use international subjects such as: ORACLE and CISCO. As many as 200 pieces of questionnaires distributed to 4 locations, there are 169 questionnaires were returned, it means the return of questionnaires was 84.5% overall.

The findings suggest that the usability of multimedia learning will affect the ease of use of multimedia learning in the classroom teaching and learning activities. Ease of use of multimedia learning affects student satisfaction in the material presented by lecturer. The findings also indicate the more satisfied the students absorb the material multimedia-based learning, it will affect the interest of students absorb knowledge taught by lecturers. Other results are contradictory to the existing theories, namely the efficiency of multimedia learning and a confirmation students in some colleges, are still not using interactive multimedia and attractive, so it does not affect the satisfaction of users (students) to absorb the course material.

**Keywords** : *multimedia learning, technology acceptance model, dan perguruan tinggi swasta.*

### 1. Latar Belakang

Era teknologi informasi sekarang ini memunculkan peranan *multimedia learning system* (MMLS) menjadi penting bagi user khususnya Dosen dalam keberlangsungan mentransfer ilmu dan pengetahuan (*transfer knowledge*) kepada peserta didiknya sebagai model pembelajaran yang efektif. *Multimedia learning* menjadi salah satu fasilitator bagi

kegiatan pembelajaran, memberikan andil besar pada perubahan mendasar pada struktur, operasi dan manajemen organisasi. Berkat *multimedia learning*, maka berbagai kemudahan dapat dirasakan oleh peserta didik (*user*). Teknologi informasi dengan *multimedia learning* menggantikan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, dimana dengan *multimedia learning* dapat membantu dalam otomatisasi

dalam pemberian materi dan tugas perkuliahan. Alasan yang paling umum dalam penggunaan *multimedia learning* adalah adanya kebutuhan untuk mempertahankan dan meningkatkan posisi kompetitif, mengurangi biaya, dan meningkatkan fleksibilitas (Kadir, 2003).

*Multimedia learning* merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (Chaeruman, 2008). *Multimedia learning* yaitu sistem dalam menerapkan proses belajar mengajar yang memberikan kebebasan untuk saling berhubungan dengan menggunakan berbagai media dan asset digital dengan media internet dan dapat pula pemanfaatan audio visual berupa : video, grafis dan teks dalam kegiatan belajar mengajar (Cochrance, 2005).

Mahasiswa sebagai peserta didik memungkinkan untuk belajar, meskipun secara fisik tidak hadir atau berhalangan hadir mengikuti kegiatan perkuliahan di dalam kelas. Keadaan yang demikian ini dapat terjadi apabila insitusi pendidikan telah mengembangkan dan mengimplementasikan *multimedia learning* dalam kegiatan pembelajaran sehingga mahasiswa dapat lebih mengoptimalkan kegiatan belajarnya. Interaksi yang terjalin antara mahasiswa dengan tenaga pengajar (Dosen) tidak hanya terbatas pada ruang kelas atau ruang perkuliahan saja, namun bisa pula dilanjutkan di dunia maya / *virtual room* (Sudirman Siahaan, 2008).

Persepsi mahasiswa untuk menggunakan *multimedia learning* membantu mereka dalam memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal. *Technology Acceptance Model* atau biasa dinamakan TAM merupakan model berperilaku user dalam memanfaatkan *information technology* khususnya *multimedia learning*. Model TAM memberikan dasar teori dalam hal penjelasan untuk merancang *software* yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pemakainya. Model TAM ditemukan oleh Davis pada tahun 1986. *Technology Acceptance Model* memfokuskan pada perilaku atas pemanfaatan *multimedia learning* oleh user berdasarkan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan kemudahan (*ease of use*) guna memanfaatkan secara optimal pada aplikasi *multimedia learning*.

## 2.a Telaah Teori

### a) *Technology Acceptance Modelling (TAM)*

*Technology acceptance model* merupakan model berperilaku user dalam memanfaatkan *information technology*. Model TAM ini

mendasarkan teori tentang pemanfaatan *software* terhadap kepuasan yang dirasakan User. Model TAM ditemukan oleh Davis pada tahun 1986 yang mengembangkan model pemanfaatan teknologi informasi.

Dalam penelitian ini akan berfokus pada *Technology acceptance model* atas pemakaian *multimedia learning*. TAM merupakan salah satu model yang mengkaji tentang keterkaitannya dengan kepuasan User. TAM dimanfaatkan sebagai model untuk meramalkan tingkat pemanfaatan teknologi oleh User (*user acceptance*) berdasarkan persepsi atas kemudahan penggunaan *multimedia learning*. Implikasi pemanfaatan teknologi informasi dipelajari dengan menguji hubungan penerimaan teknologi informasi dan dampaknya kepada kepuasan User (Dishaw dan Strong, 1999). Pemanfaatan *information technology* berhubungan dengan cara organisasi merencanakan dan mengatur *information technology* dalam mencapai manfaat potensial dan efektif. *Information technology* diterapkan berdasar pada strategi bisnis. Suatu organisasi dapat mengadopsi berbagai tipe pemanfaatan teknologi tergantung pada strateginya (Croteau dan Bergeron, 2001). *Technology acceptance model* mengacu pada model alternatif dari *Reason Action Theory* (TRA) dan *Theory of Planned Behaviour* (TPB) dalam konteks User dari teknologi informasi (Mathieson, 1991). Beberapa faktor yang mempengaruhi pemanfaatan *information technology* yaitu pemanfaatan *information technology* dan kemudahan pemakaian *information technology*.

Pada tahun 1970 muncul teori *consumer behaviour* yang menyatakan bahwa kepuasan User ditentukan oleh 2 hal diantaranya yaitu *expectation* dalam pembelian produk atau jasa dan kesesuaian antara kinerja produk atau jasa dengan harapan konsumen. Kemudian model tersebut dikembangkan oleh Bhattacharjee (2001) menjadi konsep *Expectation Confirmation Model in Information Technology* (ECM-IT) yang menggambarkan hal-hal yang berpengaruh terhadap pemanfaatan *information technology* antara lain persepsi penggunaan *Information Technology*, konfirmasi dari persepsi User pada *Information Technology* dan kepuasan User.

### b) *e-Learning dan Multimedia Learning*

Menurut Hartley (2001), *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke

peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya. E-learning dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (murid) dengan sumber belajarnya (database, pakar/guru, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan. Interaktifitas dalam hubungan antara peserta didik dengan pendidik tersebut dapat dilakukan secara langsung (*synchronous*) maupun tidak langsung (*asynchronous*). Melalui *e-learning* diharapkan bahwa pembelajar lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajar lebih leluasa dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajar secara mandiri dapat mengatur waktunya dan memilih materi pelajaran yang hendak dipelajari.

Sedangkan multimedia learning system adalah bagian dari *e-learning* dengan pemanfaatan banyak teknologi dengan memanfaatkan media audio visual (video dan grafis) serta media teks dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum, teknologi *e-learning* dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran tatap muka (konvensional) yang diminimalkan (Varlamis & Apotolakis, 2006).

### c) Pemanfaatan Sistem Multimedia

Multimedia dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*.

Multimedia Pembelajaran, yaitu aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Sebagai alat untuk bersaing perusahaan dan disamping itu sekarang ini multimedia segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Sebagai link yang memungkinkan kita menelusuri jagad informasi yang saling terhubung dengan sangat cepat, setara dengan kecepatan cahaya, karena menggunakan gelombang elektromagnetik.

Sebagai tool yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih

keunggulan bersaing perusahaan karena multimedia lebih menarik indera dan menarik minat. Memberikan kunci kepada industri komputer untuk mencapai pasar yang belum tersentuh ini, yang akan menyebabkan ledakan penggunaan komputer, bahkan multimedia digunakan oleh perusahaan dunia penyedia material pemasaran kepada dealernya yang akan mengiklankan di surat kabar, televisi atau di internet.

### d) Kelebihan Multimedia

Dari berbagai media informasi, multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian media informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Perangkat keras (komputer) multimedia adalah alat pengolah data (teks, gambar, audio, video, animasi) yang bekerja secara elektronik dan otomatis. Perangkat keras multimedia dapat bekerja apabila ada unsur manusia yang mengerti tentang alat itu dan dapat bekerja menggunakan alat itu. Multimedia merupakan sistem, karena merupakan sekumpulan objek yang berhubungan dan bekerjasama untuk menghasilkan suatu hasil yang diinginkan.

Perangkat Lunak Multimedia adalah komponen-komponen dalam data processing system, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi terkontrol serta mengatur dan membuat pekerjaan agar yang berkaitan dengan multimedia lebih efisien.

### e) Tahap Pengembangan Software Multimedia

Pengembangan software untuk keperluan pembelajaran multimedia dikemukakan oleh Hartermink (1988) pada umumnya meliputi :

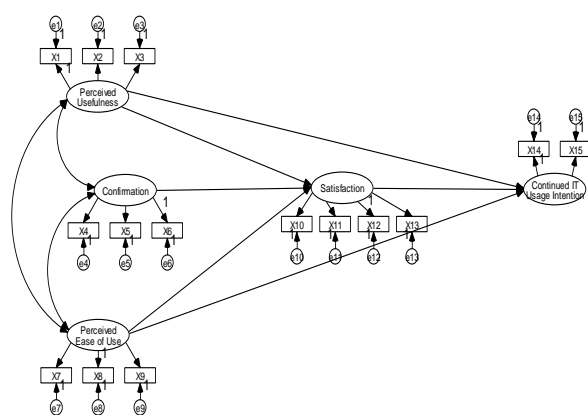
#### 1. Fase Analisis

Fase ini menetapkan keperluan pengembangan software dengan melibatkan tujuan pembelajaran, pelajar, pendidik dan lingkungan. Analisis ini dilakukan untuk kerjasama diantara pendidik dengan pengembang software dalam meneliti

- kurikulum berasaskan tujuan yang ingin dicapai.
2. Fase Desain  
Fase ini meliputi unsur yang perlu diamati dalam software yang akan dikembangkan berdasarkan suatu model pembelajaran ID (Instructional Design)
  3. Fase Pengembangan  
Fase ini berdasarkan model ID yang telah disediakan dengan tujuan merealisasikan sebuah prototipe software pembelajaran.
  4. Fase Implementasi  
Fase ini membuat pengujian unit-unit yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran dan juga prototipe yang telah siap.
  5. Fase Penilaian  
Fase ini mengetahui secara pasti kelebihan dan kelemahan software yang dikembangkan sehingga dapat membuat penyesuaian dan penggambaran software yang dikembangkan untuk pengembangan software yang lebih sempurna.

## 2.b. Model Penelitian

Berdasarkan pengembangan hipotesis yang berisi kaitan pemanfaatan multimedia learning dan faktor-faktor yang mempengaruhinya pada perguruan tinggi swasta di kota Semarang, maka gambar kerangka pemikiran pada penelitian ini yaitu :



Gambar kerangka pemikiran

## 3. Metode Penelitian

### 3.a. Populasi dan Sampel

Populasi diperoleh dari target responden yaitu Perguruan Tinggi Swasta di kota Semarang yang sudah menerapkan pembelajaran jarak jauh berkonsep *multimedia learning*. Sampel

dilakukan dengan menggunakan teknik *judgement area sampling* yaitu teknik sampling yang didasarkan atas penetapan wilayah penelitian yaitu 4 perguruan tinggi swasta di Semarang yang disebarakan yaitu : 1 PTS wilayah Semarang Selatan, 1 PTS wilayah Semarang Barat, 1 PTS wilayah Semarang Timur dan 1 PTS wilayah Semarang Utara, sehingga jumlah responden secara keseluruhan sebanyak 200 responden.

Responden penelitian terdiri dari : dosen, dan mahasiswa yang dimaksudkan untuk mengetahui persepsi stakeholder yang merasakan secara langsung imbas dari *mobile learning*.

Dari penyebaran kuesioner sebanyak 200 responden yang kembali sebanyak 155 responden dari 4 Perguruan Tinggi yang tersebar di kota Semarang antara lain : Universitas Dian Nuswantoro, Universitas STIKUBANK, Universitas Semarang dan STMIK Pro Visi.

### 3.b. Definisi Konsep dan Operasional Variabel Penelitian

Variabel laten (konstruk) dalam penelitian ini ada 5 antara lain penggunaan TI (*Perceived Usefulness*), konfirmasi pemakai (*Confirmation*), kemudahan dalam penggunaan TI (*Perceived Ease of Use*), kepuasan pemakai TI (*Satisfaction*) dan minat pemanfaatan TI (*Continued IT Usage Intention*).

#### a. Penggunaan TI (*Perceived Usefulness*)

*Perceived usefulness* didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan *multimedia learning* dapat meningkatkan kinerja (Davis, 1989). Variabel laten *Perceived usefulness* terdiri dari 3 variabel observasi (indicator) dengan menggunakan skala Likert point 5 yang diadopsi dari penelitian Hong, Thong dan Tam (2006)

#### b. Konfirmasi Pemakai (*Confirmation*)

Konfirmasi pemakai TI dapat didefinisikan sebagai sebuah penegasan tentang harapan dan kepuasan yang dirasakan dalam penggunaan *multimedia learning*, sehingga menjadi penegasan bagi pemakai untuk ditindaklanjuti organisasi (Fazio, Zanna, 1981; Karahanna, Starub, Chervany, 1999; Bhattacharjee, 2001). Variabel laten *Confirmation* terdiri dari 3 variabel observasi (indicator) dengan menggunakan skala Likert point 5 yang diadopsi dari penelitian Hong, Thong dan Tam (2006).

- c. Kemudahan dalam Penggunaan TI (*Perceived Ease of Use*)  
*Perceived ease of use* didefinisikan Davis et al., (1989) Chin dan Todd (1995) merupakan seberapa besar teknologi komputer dirasakan relatif mudah untuk dipahami dan digunakan. Variabel laten *Perceived Ease of Use* terdiri dari 3 variabel observasi (indicator) dengan menggunakan skala Likert point 5 yang diadopsi dari penelitian Hong, Thong dan Tam (2006).
- d. Kepuasan Pemakai TI (*Satisfaction*)  
 Kepuasan pemakai akhir (*end-user*) terhadap sistem informasi adalah bagaimana cara pemakai memandang *multimedia learning* secara nyata, bukan pada kualitas *multimedia learning* secara teknik (Guimaraes, Staples, dan McKeen, 2003). Variabel laten *Satisfaction* terdiri dari 4 variabel observasi (indicator) dengan menggunakan skala Likert point 5 yang diadopsi dari penelitian Hong, Thong dan Tam (2006).
- e. Minat Pemanfaatan TI (*Continued IT Usage Intention*)  
 Minat pemanfaatan teknologi berhubungan dengan cara perusahaan merencanakan dan mengatur teknologi informasi dalam mencapai manfaat potensial dan efektif (Croteau dan Bergeron, 2001). Teknologi informasi diterapkan sesuai dengan strategi bisnis. Oleh karenanya, perusahaan dapat mengadopsi berbagai tipe pemanfaatan teknologi tergantung pada strategi bisnisnya. Variabel laten *Continued IT Usage Intention* terdiri dari 2 variabel observasi (indicator) dengan menggunakan skala Likert point 5 yang diadopsi dari penelitian Hong, Thong dan Tam (2006).

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Uji kausalitas (*regression weight*) dari hasil pengolahan data dengan SEM dilakukan dengan melihat tingkat signifikansi hubungan antar variabel melalui pengamatan terhadap nilai *t* hitung dan nilai probabilitas untuk masing-masing variabel, dimana hasil pengujian seperti pada tabel berikut ini :

**Tabel Regression Weight Full Model SEM**

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Satisfaction	<--- Confirmation	.263	.201	1.310	.190	
Satisfaction	<--- Perceived Ease of Use	.503	.203	2.481	.013	
Satisfaction	<--- Perceived Usefulness	.126	.109	1.158	.247	
Continued IT Usage Intention	<--- Satisfaction	.299	.140	2.134	.033	
Continued IT Usage Intention	<--- Perceived Ease of Use	.726	.191	3.803	***	
Continued IT Usage Intention	<--- Perceived Usefulness	.231	.125	1.853	.064	

		Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
Perceived Usefulness	<--> Confirmation	.270	.048	5.590	***	
Confirmation	<--> Perceived Ease of Use	.275	.048	5.685	***	
Perceived Usefulness	<--> Perceived Ease of Use	.241	.043	5.584	***	

Hasil Analisis SEM sebagai langkah pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- Hasil pengujian langsung antara *Perceived Usefulness* terhadap *Confirmation* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 5,590 > nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).
- Hasil pengujian langsung antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Confirmation* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 5,685 > nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).
- Hasil pengujian langsung antara *Perceived Usefulness* terhadap *Perceived Ease of Use* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 5,584 > nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).
- Hasil pengujian langsung antara *Perceived Usefulness* terhadap *Satisfaction* menunjukkan bahwa **tidak ada pengaruh signifikan** yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 1,158 < nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).
- Hasil pengujian langsung antara *Confirmation* terhadap *Satisfaction* menunjukkan bahwa **tidak ada pengaruh signifikan** yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 1,310 < nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).
- Hasil pengujian langsung antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Satisfaction* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar 2,481 > nilai standar 1,96 (taraf signifikansi 5%).

7. Hasil pengujian langsung antara *Perceived Usefulness* terhadap *Continued IT Usage Intention* menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar  $1,853 < \text{nilai standar } 1,96$  (taraf signifikansi 5%).
8. Hasil pengujian langsung antara *Satisfaction* terhadap *Continued IT Usage Intention* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar  $2,134 > \text{nilai standar } 1,96$  (taraf signifikansi 5%).
9. Hasil pengujian langsung antara *Perceived Ease of Use* terhadap *Continued IT Usage Intention* menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan yang ditunjukkan dengan melihat nilai CR (*Critical Ratio*) sebesar  $3,803 > \text{nilai standar } 1,96$  (taraf signifikansi 5%).

## 5. Pembahasan

Paradigma *expectation-conformation* didefinisikan dari harapan atas kepercayaan seseorang (*individual beliefs*) tentang produk atau dalam hal ini produk didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi informasi. Merujuk pada model ECM-IT tersebut maka *perceived usefulness* sebagai salah satu tolak ukur tentang harapan pemakai secara logika akan memberikan kepercayaan kepada pemakai dalam pemanfaatan TI. Demikian juga dengan *perceived ease of use* akan berdampak pada pemakai dalam pemanfaatan TI (Davis, Bagozzi, dan Warshaw, 1989; Karahanna, Straub, dan Chervany, 1999 dan Vankatesh, 2000). Penelitian yang dilakukan oleh Hong, Thong dan Tam (2006) menunjukkan bahwa persepsi *usefulness* dan *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap persepsi *confirmation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan / keterkaitan antara *Perceived Usefulness*, *Confirmation* dan *Perceived Ease of Use* terjadi dengan erat.

Persepsi *ease of use* menunjukkan tingkat kepercayaan pemakai atas manfaat yang dirasakan atas penggunaan sistem teknologi informasi - dalam hal ini multimedia learning. Davis (1989) mengidentifikasi bahwa persepsi *ease of use* penting untuk menentukan penggunaan sistem yang tepat melalui persepsi atas penggunaan teknologi informasi oleh pemakai akhir (*end-user*). Mathieson (1991) dari hasil penelitiannya menemukan bahwa persepsi *ease of use* memiliki kontribusi penting bagi perilaku seseorang. Davis (1989) menambahkan

bahwa persepsi *ease of use* secara nyata mampu berpengaruh terhadap persepsi penggunaan teknologi informasi oleh pemakai. Goodwin (1987) juga berhasil membuktikan bahwa efektivitas dalam penggunaan teknologi informasi bergantung pada persepsi *ease of use*. Penelitian yang dilakukan oleh Hong, Thong dan Tam (2006) menunjukkan bahwa persepsi *usefulness* berpengaruh positif terhadap persepsi *ease of use*. Dari temuan penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* dan *confirmation* tidak berpengaruh terhadap kepuasan user (*satisfaction*). Hanya *Perceived Ease of Use* yang berpengaruh terhadap *Satisfaction*.

Persepsi penggunaan teknologi informasi oleh pemakai (*perceived usefulness*) mewakili faktor penting bagi pemanfaatan teknologi informasi. Persepsi *usefulness* didefinisikan sebagai tingkat dimana seorang pemakai akhir dari teknologi informasi (*end-user*) percaya bahwa dalam menggunakan bagian sistem dapat mempercepat penyelesaian pekerjaan mereka (Davis, 1989). Persepsi *usefulness* dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang menjelaskan bahwa persepsi *usefulness* berpengaruh pada pemanfaatan teknologi informasi dan mampu meningkatkan nilai atau hasil akhir yang lebih baik. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Adams et.al (1992) dan Davis (1989) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi oleh pemakai TI (*user*) dirangsang oleh tingginya *perceived usefulness*. Davis (1989) menambahkan bahwa *perceived usefulness* berperan penting dengan minat penggunaan TI yang secara berkesinambungan (*continued it usage intention*). Dalam penelitiannya Wang et.al. (2003), Igbaria (2000), Thompson et.al. (1991); Robey (1979) menegaskan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif dengan pemanfaatan teknologi informasi. Sedangkan Bhattacharjee (2001) mengembangkan model empiris dengan menguji sebuah model harapan dan konfirmasi terhadap minat penggunaan TI yang dinamakan dengan model *Expectation-Confirmation Model of Continued IT Usage* (ECM-IT). Model ini menggambarkan minat penggunaan TI secara berulang dimana model ini minat pemakai TI didasarkan atas tiga faktor antara lain kepuasan pemakai, konfirmasi pemakai dan *perceived usefulness*. Penelitian yang dilakukan Wang et.al. (2003) menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif dengan minat pemanfaatan teknologi informasi.

Penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh terhadap *Continued IT Usage Intention*, sedangkan *satisfaction* dan *Perceived Ease of Use* berpengaruh terhadap *Continued IT Usage Intention*.

## 6. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah daya guna *multimedia learning* akan mempengaruhi konfirmasi pemanfaatan *multimedia learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Temuan lainnya menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan *multimedia learning* akan mempengaruhi konfirmasi pemanfaatan *multimedia learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Daya guna *multimedia learning* akan mempengaruhi kemudahan penggunaan *multimedia learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kemudahan penggunaan *multimedia learning* akan mempengaruhi kepuasan pengguna (mahasiswa) dalam menyerap materi yang disampaikan Dosen berbasis *multimedia learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil temuan menunjukkan semakin puas mahasiswa dalam menyerap materi berbasis multimedia learning maka akan mempengaruhi minat mahasiswa menyerap ilmu yang diajarkan Dosen. Dan kemudahan penggunaan *multimedia learning* akan mempengaruhi minat pengguna (mahasiswa) dalam menyerap pemanfaatan *multimedia learning* oleh Dosen dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hasil lainnya yang kontradiktif dengan teori yang ada yaitu daya guna *multimedia learning* dan *confirmation* mahasiswa di beberapa insitusi akademik (perguruan tinggi) masih belum menggunakan multimedia yang interaktif dan menarik sehingga tidak mempengaruhi kepuasan penggunanya (mahasiswa) dalam menyerap materi kuliah. Daya guna *multimedia learning* di beberapa insitusi akademik (perguruan tinggi) masih belum menggunakan multimedia yang interaktif dan menarik sehingga tidak mempengaruhi minat (mahasiswa) dalam menyerap materi kuliah dengan konsep berbasis multimedia oleh Dosen.

Sampel penelitian ini masih terbatas pada satu kota saja yaitu mahasiswa di kota Semarang yang masih aktif mengikuti perkuliahan dan mengikuti pembelajaran berbasis multimedia learning khususnya mata kuliah CISCO dan ORACLE. Penelitian tidak secara spesifik dalam pengambilan sampel yaitu

praktisi yang lebih berpengalaman di bidang IT khususnya praktisi multimedia). Untuk penelitian berikutnya perlu meneliti sampel khusus agar informasi yang diberikan kepada masing-masing bagian secara detail dapat disimpulkan dengan jelas. Untuk penelitian mendatang perlu dilakukan tahap pengembangan dalam perancangan multimedia learning yang diharapkan oleh mahasiswa dalam menyerap materi kuliah (*transfer knowledge*).

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adams, D.A., R.R. Nelson, P.A. Todd, 1992. Perceived usefulness, ease of use, and usage of information technology: a replication, *MIS Quarterly* 16 (2) 227–247.
- [2] Bhattacharjee, A., 2001. An empirical analysis of the antecedents of electronic commerce service continuance, *Jurnal Elsevier Decision Support Systems*, 2; 201–214.
- [3] Chaeruman, Uwes a., 2008. Mendorong Penerapan e-learning di Sekolah. *Jurnal Teknodik Vol. XII No. 1 Juni 2008*.
- [4] Chin, Wynne. W., and Todd, Peter, A., 1995, "On the Use, Usefulness, and Ease of Use A Structural Equation Modeling in MIS Research: A Note of Caution", *MIS Quarterly*, June.
- [5] Croteau, Anne Marie, dan Bergeron, F., April 2001, "An information technology trilogy: business strategy, technological deployment and organizational performance," *Journal of Strategic Information Systems*, hlm. 77-99.
- [6] Davis, F.D., R.P. Bagozzi, P.R. Warshaw, 1989. User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models, *Management Science* 35 (8) 982–1003.
- [7] Goodwin, N.C. (1987), "Functionality and usability", *Communications of the ACM*, Vol. 30 No. 3, pp. 229-33.
- [8] Guimaraes, Staples dan Mckeen, 2003. Empirically Testing Some Main User Related Factor for System Development. *Information and Management Amsterdam* 38 No. 4.

- [9] Hong, Se-Joon, Thong, James Y.L. dan Tam, Kar Yan, 2006. Understanding continued information technology usage behavior: A comparison of three models in the context of mobile internet. *Jurnal Elsevier* 42; 1819-1834
- [10] Igbaria, M., Anandarajan, M., dan Anakwe, U., 2000, "Technology acceptance in the banking industry: A perspective from a less developed country," *Information Technology and People*, MCB University Press, hlm. 298-312.
- [11] Kadir, Abdul, 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- [12] Mathieson, K. (1991), "Predicting user intentions: comparing the technology acceptance model with the theory of planned behavior", *Information Systems Research*, Vol. 3 No. 3, pp. 173-91.
- [13] Siahaan, Sudirman. 2008. Mengapa Harus Menggunakan E-Learning dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Teknodik* Vol. XII No. 1 Juni 2008.
- [14] Taylor, S., and P.A. Todd, 1995. Understanding information technology usage: a test of competing models, *Information Systems Research* 6 (2) 144–176.
- [15] Thompson, Ronald L., Higgins, Christopher A., dan Howell, Jane M., March 1991, "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization," *MIS Quarterly*, hlm. 125-143.
- [16] Vankatesh, Morris, Davis, 2000. User Acceptance of Information Technology, *MIS Quarterly*, 27 (3): 425-478.
- [17] Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making it work*. Eight Edition. McGraw Hill.
- [18] Wang, Y.S., 2002. The adoption of electronic tax filing systems: An empirical study. *Government Information Quarterly (online)*, Vol. 20, pg. 333.